

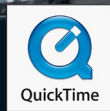
City Bus Simulator



Handbuch



newton
GAME DYNAMICS



Copyright: © 2009/ **Aerosoft GmbH**
Flughafen Paderborn/Lippstadt
D-33142 Büren, Germany

Tel: +49 (0) 29 55 / 76 03-10
Fax: +49 (0) 29 55 / 76 03-33

E-Mail: info@aerosoft.de
Internet: www.aerosoft.de
www.aerosoft.com



© 2009/ **TML-Edition OHG**
Abt. TML-Studios
Haarbergstr. 47, 99097 Erfurt
Internet: www.tml-studios.de
www.citybussimulator.com



All trademarks and brand names are trademarks or registered of their respective owners. All rights reserved. / Alle Warenzeichen und Markennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.

City Bus Simulator 2010 - New York

Handbuch

Inhalt

Systemanforderungen	7
Installation	8
Einführung.....	10
Die Strecke	11
Allgemeine Features des „City Bus Simulator 2010“	11
Alle Bus Features auf einen Blick:.....	12
Carlos!	14
Spielmodi im „City Bus Simulator 2010“	15
Hauptmenü.....	16
Neues Spiel.....	17
Optionen	18
Grafik-Einstellungen.....	20
Audio	21
Steuerung.....	22
Wie fahre ich einen Bus?	26
Fahrbetrieb.....	28
Zusätzliche Funktionen für Dämmerungs- und Nachtfahrten	29
Weitere Funktionen.....	29
Radiostation „Double Bass FM“	32
Fahrzeugetitor:.....	42
Streckeneditor	43
Supportforen	44
Wichtige Hinweise	44
Probleme und Lösungen	45
Credits	49

Epilepsie – Warnung

Dieser Hinweis sollte vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinstörungen) aufgetreten sind, sollten sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörung, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Sie sollten sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. und so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen. Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.

Sie sollten nicht spielen, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt hat. Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.

Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10-15Minuten eingelegt werden.

Systemanforderungen

Minimale Systemanforderungen:

- Betriebssystem: Windows® Vista / XP
- Grafiksystem: DirectX® 9.0c
- Prozessor: 2.0 GHz Core 2 Duo, AMD Athlon MP
Mehrprozessorvariante oder vergleichbare Prozessoren
- Arbeitsspeicher: Windows® XP 1 GB , Windows® Vista 2 GB
- Festplattenspeicher: 3.0 GB
- DVD-ROM: 8-fach
- Grafikkarte: Nvidia GeForce 86xx oder vergleichbare
ATI-Grafikkarte
- Maus, Tastatur

Empfohlene Systemanforderungen für hohe Auflösung:

- Prozessor: 3.2 GHz Core 2 Duo, AMD Athlon MP oder
vergleichbare Prozessoren
- Arbeitsspeicher: 2 GB
- Grafikkarte: Nvidia GeForce 9800(GT) oder vergleichbare
ATI-Grafikkarte
- Rest siehe oben

Internetverbindung zur Online-Aktivierung erforderlich!

Installation

Führen Sie keine Programme im Hintergrund aus, da diese das Spiel stören können. Auch Antiviren-Programme können sich negativ auf die Leistung des Spiels auswirken.

Sie müssen als Systemadministrator angemeldet sein, bevor Sie mit der Installation beginnen.

Installation des City Bus Simulator 2010 unter Windows XP oder Windows Vista:

1. Legen Sie die City Bus Simulator 2010 DVD in das DVD-Laufwerk ein. Wird die DVD nach dem Einlegen nicht automatisch gestartet, ist möglicherweise die Autostart-Funktion des Laufwerks deaktiviert.

Weitere Informationen zur Aktivierung der Autostart-Funktion finden Sie im Windows-Handbuch.

Wenn Sie die Autostart-Funktion nicht aktivieren können oder möchten, öffnen Sie im Windows-Explorer das DVD-Laufwerk, in das Sie die City Bus Simulator DVD eingelegt haben, und doppelklicken im Stammverzeichnis der DVD auf die Datei „Setup.exe“.

2. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Deinstallation

Deinstallation des City Bus Simulator 2010 unter Windows XP:

1. Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf „Start“.
2. Klicken Sie im Startmenü auf „Systemsteuerung“.
3. Doppelklicken Sie auf „Software“.
4. Klicken Sie in der Liste der Anwendungen zunächst auf „TML-Studios -City Bus Simulator 2010“ und anschließend auf „Ändern/Entfernen“.
5. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Deinstallation des City Bus Simulator 2010 unter Windows Vista:

1. Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf „Start“.
2. Klicken Sie im Startmenü auf „Systemsteuerung“.
3. Klicken Sie unter „Programme und Funktionen“ auf „Programm deinstallieren“.
4. Doppelklicken Sie in der Liste der Anwendungen auf „TML-Studios - City Bus Simulator 2010“.
5. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Einführung

Simulation • Missionen • Kampagne



Eine völlig neue Herausforderung wartet auf Sie! Übernehmen Sie die Rolle von „Carlos“, dem frisch gebackenen Busfahrer und steuern Sie seinen Bus auf der 42nd Street vom Hudson River bis hin zum East River durch die Roads, Streets und Avenues von New York City. Lassen Sie sich von atemberaubenden Details beeindrucken und leben Sie den Tag eines amerikanischen Busfahrers.

Ein umfangreicher Fahrplan, zahlreiche Aufgaben sowie eine spannende Krimi-Story Kampagne fordern Ihr Können!

Die Strecke

Die berühmte Buslinie M42 führt entlang der 42nd Street in Manhattan. Sie gehört zu den bekanntesten Straßen von New York City und erstreckt sich zwischen dem Hudson River und dem East River. Die Kreuzung zwischen der 42nd Street und dem Broadway bildet als südliche Begrenzung des Times Square ein touristisches Zentrum der Stadt. Viele interessante Sehenswürdigkeiten sind hier zu finden, unter anderem Madame Tussauds, das Chrysler Building, die Grand Central Station, der Bryant Park inklusive der New York Public Library und die zahlreichen Theatergebäude.

Weitere sehr bekannte Schauplätze der 42nd Street sind die Circle Line, der Flugzeugträger Intrepid, das riesige Port Authority Bus Terminal und der Sitz der Vereinten Nationen.

(Quelle: Wikipedia)

Allgemeine Features des „City Bus Simulator 2010“

- Umsetzung der Buslinie M42 entlang der berühmten 42nd Street in Manhattan, New York, darüber hinaus sorgen viele Nebenstraßen für viel Abwechslung
- Berühmte Gebäude und Schauplätze wie Times Square, Chrysler Building, Grand Central Station, Circle Line, Intrepid, und natürlich das Port Authority Bus Terminal wurden, sowie jedes Haus der 42nd Street, realitätsnah umgesetzt.
- Einsatz einer Physik Engine für eine realistischere Simulation
- 3 Spielmodi: Virtuelle Welt (Freie Fahrt = Fahren nach Fahrplan), Missionen (Aufgaben), Kampagne (Story)
- Spielbares interaktives Tutorial (optional)
- Gesamte Strecke inkl. Nebenstraßen sind von Anfang an frei verfügbar (Ausnahme Tutorial)

- Der Spieler übernimmt die Rolle von „Carlos“, als Busfahrer in Manhattan
- Der Charakter ist animiert, steuerbar mit Tastatur und Maus, Ego- oder 3rd Person Ansicht ist frei wählbar
- Sprachausgabe mit zu- und abschaltbaren Untertiteln,
- Zum Einsatz kommen der typische New Yorker City Bus sowie ein fahrbares Servicefahrzeug

Alle Bus Features auf einen Blick:

- **Sehr hoch detailliertes 3D Modell**
- **Hochwertiges Schattenmodell für ein realistisches Ambiente durch einfallendes Sonnenlicht oder Straßenlampen**
- **Realistische Fahrphysik**
- **Physikalische Stoßdämpfer; dadurch kann das Fahrverhalten auf unebenen Straßen u.a. mit Spurrillen und Schlaglöchern sowie auf nassen Fahrbahnen (z.B. das Rutschen) realistisch simuliert werden**
- **3D Cockpit mit allen Bedienelementen und schwenkbarem Blick**
- **Animierte Scheibenwischer**
- **Voll animierter Rollstuhl Lift zum Auf- und Abladen von Fahrgästen im Rollstuhl**
- **Kneeling**
- **Licht im gesamten Fahrgastraum manuell ein- und ausschaltbar**
- **Lenkrad Unterstützung (mit programmierbaren Force Feedback)**
- **Freies Bewegen im Bus möglich**
- **6 festmontierte Außenkameras an verschiedenen Positionen direkt am Bus inklusive Seitenspiegelperspektive rechts und links**

- **Hochwertiger Sound mit verschiedenen Einstellmöglichkeiten im Optionsmenü**
- Funkverkehr
- Verfolgungskamera mit Vollschenk- und Zoommöglichkeit
- Ein- und aussteigende Fahrgäste voll animiert, inklusive Sprachausgabe
- Animierte, „lebendige“ Fahrgäste, die an den Haltestellen warten
- Computergenerierter, dynamischer KI-Verkehr
- Dynamische Tageszeiten mit realistischen Licht- und Schattenverhältnissen sowie realistischen Sonnenstand
- Dynamisches Wetter inkl. realistischer Regensimulation
- Frei bewegliche Objekte wie Mülleimer, Pylonen Absperrungen usw.
- Umfangreiches Optionsmenü mit vielen Einstellmöglichkeiten
- Fahrzeugeditor, zum Erweitern des Fuhrparks, ist enthalten; selbst erstellte 3D -Busse oder Bus Modelle aus dem Internet (z. B. von unserem Partner Design-X) können ins Spiel integriert werden
- Streckeneditor (geplant als kostenloser Download ab 4. Quartal 2009) zum Erstellen eigener Strecken
- Virtueller Radiosender "Double Bass FM." mit über 43 Tracks von großartigen Bands (optional einschaltbar, offline)

Carlos!



Das (Berufs)Leben eines Busfahrers kann ganz schön spannend und abwechslungsreich sein. Und genau hier haben wir einen unserer Schwerpunkte gesetzt.

Gleich mit der ersten Veröffentlichung aus der "City Bus Simulator" Reihe werden wir erstmals etwas vollkommen NEUES in diesem Genre bieten.

Wir dürfen vorstellen:

„Carlos“. Frisch gebackener Busfahrer, der es kaum erwarten kann, seinen Dienst in der New Yorker Bus Company anzutreten. Ihr steuert Euren Charakter „Carlos“ mit Tastatur und Maus. Ego- oder 3rd Person Ansicht sind frei wählbar. „Carlos“ ist animiert mit Sprachausgabe.

Spielmodi im „City Bus Simulator 2010“

Im „City Bus Simulator 2010“ sind die gesamte Strecke und alle Nebenstraßen von Anfang an frei verfügbar (Ausnahme Tutorial) und können mit dem Bus oder zu Fuß jederzeit erkundet werden.

Tutorial:

In einem spielbaren Tutorial wird Ihnen Ausbilder „Jack“ Schritt für Schritt beibringen, wie man einen Bus steuert und was es sonst alles noch zu beachten gibt. Hier können Sie sich fit machen, bevor es richtig losgeht.

Virtuelle Welt (Freie Fahrt)

In diesem Modus können Sie sich in der 3D Welt Fahrten an Hand der an den Endhaltestellen aushängenden Fahrpläne aussuchen und absolvieren, so oft Sie möchten, ohne das Spiel verlassen zu müssen. Zeiten und Wetter sind dynamisch. Natürlich können Sie sich in der virtuellen Welt vollkommen frei bewegen.

Missionen (Aufgaben)

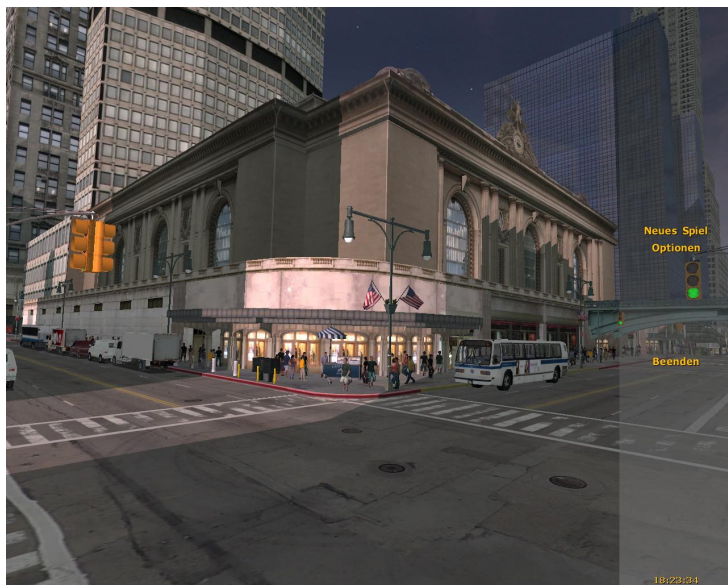
Im „City Bus Simulator 2010“ bedeutet das: Viele spannende Aufgaben inklusive Sprachausgabe, Funkverkehr und realen virtuellen Kollegen und Chefs, mit denen Sie sich unterhalten. Das ist lebendig!

Kampagne (Story)

Unsere Kampagne ist ein spielbarer interaktiver Krimi mit spannender Handlung und vielen tollen Herausforderungen. In den Hauptrollen... Na? Richtig!

Sie als „Carlos“ und Ihre virtuellen Kollegen. Jede Menge gewaltfreie Action und Spaß inklusive!

Hauptmenü



Herzlich willkommen, hier im Menü können Sie ein neues Spiel starten, Einstellungen in den Optionen vornehmen oder zum Betriebssystem zurückkehren.

Neues Spiel



- Freie Fahrt:** Wählen Sie hier ein Fahrzeug und die Strecke aus und stürzen Sie sich ins Getümmel von Manhattan. Außerdem können die Wetterverhältnisse und die Uhrzeit bestimmt werden.
- Aufgabe:** Wählen Sie hier zwischen vielen spannenden Missionen. Da ist für jeden etwas dabei, vom Befördern von Touristen bis zu Missionen bei Unwetter
- Kampagne:** Erleben Sie den aufregenden Alltag von Busfahrer Carlos in spannenden Kapiteln
- Im Tutorial erlernen Sie außerdem die Steuerung des Busses.

Optionen



Hier können Sie Einstellungen bezüglich Grafik, Spiel, Sound und Steuerung vornehmen. Innerhalb des Spiels gelangen Sie durch Drücken der "Escape -Taste" ebenfalls in die Menüs für Grafik , Audio und Steuerung.

Version

Wählen Sie zwischen der High- und Low-Version, je nach Leistungen Ihres Rechners. In der High-Version genießen Sie die volle Detailvielfalt, in der Low-Version etwas weniger.

Spiel:

Verkehr:

Hier können Sie einstellen ob Straßenverkehr simuliert werden soll, und wie hoch die Dichte des Verkehrs ist.

HUD-Transparenz:

Mittels Schieberegler können Sie die Durchsichtigkeit der unteren Bildschirmanzeigen bestimmen.

Untertitel anzeigen:

Der City Bus Simulator 2010 verfügt über eine umfangreiche Sprachausgabe. Wahlweise können diese auch über Untertitel angezeigt werden.

Haltestelleninfo anzeigen:

Die Haltestellen sind mit einem gelben Zielkreis gekennzeichnet. Dieser kann nach belieben deaktiviert werden.

Automatische Kameraausrichtung

Durch diese Funktion richtet sich die Kamera während der Fahrt immer wieder automatisch in Fahrtrichtung aus. Besonders hilfreich unter Verwendung eines Lenkrades.

Automatische Türkamera

Wenn diese Funktion aktiviert ist, richtet sich die Kamera bei öffnen der vorderen Tür automatisch auf die einsteigenden Passagiere.

Indirekte Lenkung (Lenkrad)

Diese Funktion gibt es nur bei der Lenkradsteuerung. Ist die Funktion deaktiviert, reagiert die Lenkung direkt. Bei einer indirekten Lenkung ist ein deutliches Lenkradspiel zu verzeichnen. Diese Funktion ist nur für geübte Busfahrer empfehlenswert.

Kompressor- Unterstützung für Lenkräder

Durch die analoge Steuerung der Pedale, verbraucht der Bus bei jedem Bremsvorgang mehr Druckluft, gegenüber der Tastatursteuerung. Diese Funktion unterbindet ununterbrochene Zwangsbremungen.

Start mit leeren Drucklufttank

Wenn Sie einen Bus in Empfang nehmen, muss dieser vor Antritt der Fahrt betriebsbereit gemacht werden. Das heißt, Sie müssen den Motor im Stand eine Weile laufen lassen, um das Bremssystem mit ausreichender Druckluft zu versorgen.

Grafik-Einstellungen

Auflösung:	Wählen Sie hier die gewünschte Auflösung
Vollbild:	Startet den Simulator im Vollbild oder Fenstermodus
VSync:	Verhindert, dass die Grafikkarte die Bilddaten aktualisiert, während der Monitor das Bild aufbaut. Kann bei leistungsschwächeren Rechnern zu Problemen führen.
Helligkeit:	Stellt die Beleuchtungsstärke ein
Antialiasing:	Stellt die Kantenglättung ein oder aus. Diese Funktion ist grafikartenabhängig.
Texturdetail:	Option zur Veränderung der Texturdetails. Sie ist Standardmäßig auf hoch gestellt und sollte nur bei schwachen Rechnern verringert werden.
Anisotropischer Filter:	Eine Art der Texturfilterung zur verbesserten Darstellung.
Glühen/Überblendung:	Hiermit werden Überblendungen von Lichtquellen erzeugt.
Bewegungsunschärfe:	Auch unter "motion blur" bekannt, gibt Bewegungen realistischer wieder.
Detail Einstellungen:	Hier können sie die Reichweite der Licht und Schattendarstellung einstellen. Hohe Werte sind vor allem für leistungsstarke Rechner zu empfehlen.

Audio

Stellen Sie hier die Lautstärke der verschiedenen Zustände, wie z.B. Musik, Sprachausgabe usw., ein.



Steuerung

Passen Sie hier die Steuerung Ihren Wünschen an. Die Tastenbelegungen können Sie selbst bestimmen.



Standardmäßige Tastaturbelegung

vorwärts laufen	W
rückwärts laufen	S
nach links gehen	A
nach rechts gehen	D
springen	Alt
Interaktion	0

Antwort: Ja	J
Antwort: Nein	N
Rennen umschalten	Umschalt
Kameraansicht wechseln	Y
Motor starten/ ausschalten	E
Ganghebel vor	Bild-Nach-Oben
Ganghebel zurück	Bild-Nach-Unten
Gas	Nach-Oben
Bremse	Nach-Unten
nach links lenken	Nach-Links
nach rechts lenken	Nach-Rechts
Handbremse	Leer
Haltestellenbremse	0 (Zehnertastatur)
Scheibenwischer	B
Bus anheben/ absenken	K
Liftmodus umschalten	R
Rampe ausfahren	7 (Zehnertastatur)
Rampe einfahren	4 (Zehnertastatur)
Rampe hochfahren	8 (Zehnertastatur)
Rampe runterfahren	5 (Zehnertastatur)
Rampe direkt hochfahren	9 (Zehnertastatur)
Rampe direkt runterfahren	6 (Zehnertastatur)
Zielanzeige hochschalten	Einfg
Zielanzeige runterschalten	Entf
Hupe	H
Bus betreten/ verlassen	C
vordere Tür öffnen	F5

vordere Tür schließen	F6
hintere Tür öffnen	F7
hintere Tür schließen	F8
links blinken	Komma -Taste
rechts blinken	Punkt-Taste
Warnblinker	V
Scheinwerfer	L
Aufblendlicht	O
Fahrerbeleuchtung	F9
Fahrgastbeleuchtung	F10
Signallampe (Warnleuchten Auto)	G
Fahrerkamera	F1
Verfolgerkamera	F2
Fahrzeugkamera wechseln	F3
linker Spiegel	Strg
rechter Spiegel	Strg-Rechts
Mobiltelefon benutzen	M
Funkgerät benutzen	F
Ticket erstellen	T
Kamera zentrieren	Z
Zurück zum Fahrzeug	
Fahrzeug zurücksetzen	RÜCK
Uhrzeit anzeigen	U
Freundliche Antworten	5
Neutrale Antworten	6
Unfreundliche Antworten	7
Radiosender durchschalten	Ende

Hilfestellung	Tabulator
Quick Load	
Quick Safe	
Screenshot	F12

- Mausempfindlichkeit: Stellt die Bewegungsempfindlichkeit der Maus ein.
- y-Achse invertieren: Kehrt diese Achse um.
- Mausglättung: Damit wird ein flüssiger Mausverlauf erzielt. Sollte die Maus nachziehen, kann die Funktion abgeschaltet werden.
- Controller Empfindlichkeit: Sollten Sie einen Game-Controller verwenden, stellen Sie hier die Bewegungsempfindlichkeit ein.
- X/Y-Achse invertieren: Kehrt die genannten Achsen ihres Controllers um.

Wie fahre ich einen Bus?

(Allgemeine Bedienfunktionen)



Nach dem Einsteigen in den Bus nehmen Sie mittels der „**C**“ - Taste hinter dem Lenkrad platz. Schließen Sie eventuell offene Türen mit den entsprechenden Tasten („**F6**“, „**F8**“)

Starten Sie nun den Motor mit „**E**“ auf der Tastatur. Nun sollte der Motorsound deutlich zu hören sein.

In der Bildschirmanzeige sehen Sie ganz links die Stellung des eingelegten Gangs. Die Stufen haben folgende Funktion: **R** (Rückwärtsfahrt), **N** (Neutralstellung/Parken), **D** („Drive“ Fahren) sowie **1** und **2** für Steigungsfahrten bzw. verminderte Höchstgeschwindigkeit.

Die Gänge lassen sich mit der „**Bild-auf**“ bzw. „**Bild-runter**“ – Taste hoch- und runterschalten. Parallel dazu wird die Gangstellung auch in

der Symbolleiste angezeigt. Bei Rückwärtsfahrten schaltet sich zusätzlich das weiße Licht im Heck dazu, um auch bei Dunkelheit etwas zu sehen.

Um den Bus in Bewegung zu setzen schalten Sie den Gang in die D-Stellung und lösen Sie die Handbremse mit der **„Leertaste“** (es erlischt in der Symbolleiste das rot leuchtende „P“)

Hinweis: Achten Sie darauf, dass im Barometer der rote Zeiger immer über dem Wert 90 steht, da sich ansonsten die Handbremse nicht lösen lässt.

Jetzt geben sie mit der **„Pfeil hoch“** – Taste Gas um den Bus zu beschleunigen. Je länger Sie die Taste gedrückt halten umso mehr beschleunigt der Bus und schaltet die Gänge automatisch hoch. Zum Abbremsen benutzen sie die **„Pfeil runter“** – Taste. Zusätzlich leuchtet im Heckbereich das Bremslicht, sowie in der Symbolleiste ein roter Punkt.

Gelenkt wird der Bus mit den Tasten **„Pfeil links“** und **„Pfeil rechts“**.

Richtungsänderungen signalisieren Sie mit den beiden orangefarbenen Blinkern am Bus. Diese aktivieren Sie wie folgt: **„Komma“**– Taste (links an), **„Punkt“**– Taste (links aus). Für den rechten Blinker ist die Schaltfolge genau umgekehrt: **„Punkt“** (rechts an), **„Komma“** (rechts aus).

In der Symbolleiste blinkt als Kontrolle jeweils ein grüner Pfeil. Die Warnblinker aktivieren Sie mit der Taste **„V“**. Dazu blinkt in der Symbolleiste ein rotes Warndreieck.

Hinweis: Wenn Sie mit aktiviertem Blinker einen Richtungswechsel einschlagen so schaltet sich der Blinker beim zurückdrehen des Lenkrades in die Normalstellung automatisch aus.

Fahrbetrieb

Sie müssen in der Fahrzielanzeige Ihres Busses ein Ziel angeben, denn zu Beginn eines Spieles steht die Anzeige auf „**NOT IN SERVICE**“. Die Ziele können Sie mit den „**Einfg.**“ Und „**Entf.**“ Tasten hoch und runter schalten. **Sollten Sie vergessen ein Fahrziel anzugeben, werden die Fahrgäste nicht einsteigen.** Die Haltestellen sind mit einer gelben Haltezone markiert. Fahren Sie vor die Haltestelle an der die Fahrgäste bereits warten. Aktivieren Sie die Haltestellenbremse („**Num 0**“) die nur funktioniert, wenn der Bus steht. Öffnen Sie die Vordertür („**F5**“) und die Personen werden nach und nach einsteigen. Die Fahrgäste besitzen entweder eine gelbe Card oder bezahlen ihr Fahrticket bar. Die Fahrgäste mit der Karte zeigen diese und werden sich einen Platz suchen. Den Passagieren mit Bargeld müssen Sie ein Ticket verkaufen. Dies geschieht nach der Bezahlung, die Sie an dem deutlichen Kassengeräusch hören, mit der Taste „**T**“. Danach suchen auch diese Fahrgäste sich ein gemütliches Plätzchen. Ob die Fahrgäste bar zahlen oder eine Card besitzen sehen Sie an den entsprechenden Symbolen oben rechts. Sie brauchen keine Angst zu haben etwas zu übersehen, die Fahrgäste teilen Ihnen ihre Ticketwünsche auch mit. Sind alle Fahrgäste eingestiegen, fahren Sie zur nächsten markierten Haltestelle. Natürlich möchten die Fahrgäste auch aussteigen. Dies wird ihnen durch ein Geräusch und das rot aufleuchtende Symbol „**STOP REQUESTED**“ vor der nächsten Haltestelle mitgeteilt. An der Haltestelle öffnen Sie einfach die Hintertür und die Personen können aussteigen. So befördern Sie Ihre Fahrgäste durch das lebendige Manhattan. Die Fahrgäste können auch begrüßt werden. Dafür sind die Tasten „**5**“, „**6**“ und „**7**“ belegt die jeweils eine **freundliche**, eine **neutrale** und eine **unfreundliche** Begrüßung beinhalten. Antworten Sie je nach Lust und Laune!

Hinweis: Wenn Sie einen Rollstuhlfahrer an der Haltestelle sehen, befolgen Sie bitte die Schritte unter „**Liftbetrieb**“.

Zusätzliche Funktionen für Dämmerungs- und Nachtfahrten

Für die Fahrten bei Dämmerung, Nebel- oder Nachtfahrten stehen folgende Lichtfunktionen zur Verfügung:

Das Licht schalten Sie mit der Taste **„L“** ein und aus. Standardmäßig sind die Abblendscheinwerfer an. Durch Drücken der Taste **„O“** können Sie zwischen Abblend- und Fernlicht bzw. Aufblendlicht umschalten.

Das Licht für den Fahrerbereich (z.B. bei Ticketverkauf) aktivieren Sie mit **„Num Enter“**, und den gesamten Fahrgastraum mit **„Num +“**. Durch einen weiteren Druck auf die jeweiligen beiden Tasten erlischt das Licht wieder.

Weitere Funktionen

Um bei Rückwärtsfahrten das Heck beobachten zu können, halten Sie die **„Strg – links“** oder **„Strg – rechts“**– Taste gedrückt, um in die Seitenspiegelansicht zu gelangen. In die Spiegelansicht für den Fahrgastraum gelangen Sie mit der Taste **„F3“**.

Sollten Ihre Fahrt einmal bei Regenwetter sein so schalten Sie mit **„B“** den Scheibenwischer ein. Die realistische Animation sorgt für eine klare Frontscheibe.

Kneeling

Der Nova Bus verfügt, wie heutzutage alle modernen Busse, auch über eine Kneelingfunktion. Dies bedeutet, dass sich die rechte Seite des Busses bis kurz vor dem mechanischen Anschlag etwas absenkt, um etwas über dem Niveau des Gehweges zu sein.

Das Kneeling aktivieren Sie mit Druck auf die **„K“** – Taste. Jetzt senkt sich der Bus sichtbar ab und in der Symbolleiste leuchtet ein orange-farbener Pfeil. Ein weiterer Druck auf die Taste hebt den Bus mit einem Signalton wieder an.

Das Kneeling wird an jeder Haltestelle benutzt, um den Fahrgästen das Einsteigen zu erleichtern. Wichtig ist, dass Sie gleichzeitig die Haltestellenbremse mittels **„Num 0“** eingeschaltet haben um ein wegrollen des Busses zu vermeiden. Desweiteren muss das Kneeling auch beim Einladen eines Rollstuhlfahrers mit Hilfe der Rampe meistens aktiviert sein.

Liftbetrieb

Der Nova Bus ist in der Ausstiegstür mit einem Lift ausgestattet um mobilitätseingeschränkte Menschen mit einem Rollstuhl barrierefrei einladen zu können.

Um den Lift korrekt zu bedienen müssen Sie folgende Reihenfolge beachten:

Nachdem der Bus an der Haltestelle angehalten hat und mit der Haltestellenbremse („Num 0“) gesichert ist, müssen Sie zunächst das Kneeling mit **„K“** aktivieren. Nun schalten Sie den Liftmotor mit **„R“** ein. Sie hören nun einen zusätzlichen Motorsound und parallel dazu leuchtet in der Symbolleiste ein gelbes Rollstuhlsymbol auf.

Öffnen sie die hintere Tür mit **„F7“** und stehen Sie mittels **„C“** auf. Dann laufen Sie nach hinten zur Ausstiegstür und stellen sich rechts daneben. Dort sehen Sie ein Steuerpaneel für den Lift.

Wichtig: Damit die Steuerung funktioniert müssen Sie mit der Maus so lange die Blickrichtung justieren bis am oberen Bildschirmrand in grüner Schrift **„Liftsteuerung“** erscheint.

Nun drücken Sie **„Num 7“** um die Rampe auszufahren. Nachdem der Rollstuhl auf der Rampe ist drücken Sie **„Num 8“** zum hochfahren. Nachdem der Fahrgast seinen Platz eingenommen hat drücken Sie zuletzt **„Num 6“** damit die Rampe unterhalb der Treppe eingefahren wird.

Jetzt laufen Sie wieder nach vorne, nehmen Platz („C“), schalten den Motor aus („R“), schließen die Türen („F8“), und deaktivieren das Kneeling („K“).

Um später dem Fahrgast den Ausstieg mit Rollstuhl zu ermöglichen gehen Sie die selben Schritte wie oben beschrieben erneut durch. Zu beachten ist nur die geänderte Tastensteuerung:

Fahren Sie die Rampe mit „**Num 9**“ hoch. Warten Sie bis der Fahrgast sicher auf der Rampe ist. Dann drücken sie „**Num 5**“ um die Rampe herunterzufahren. Danach wird nur noch mit „**Num 4**“ die Rampe in ihre Ausgangsposition gebracht.

Radiostation „Double Bass FM“



Playlist:



Künstler / Bandname: HouzeMeistaz

Song: „emhead's speak amd spell"
- remix by rave.n

Song: „have fun (Prev)" – by rave.n"

Kontaktadresse:

HouzeMeistaz

Andreas Lentz & Oliver Stamp

Mail: info@houzemeistaz.com

Web: www.houzemeistaz.com



Künstler / Bandname:

Axel Zabel's Savage Heart

Song: „Nobody's Fool"

Song: „Don't make her cry"

Kontaktadresse:

savageheart@arcor.de

www.valhalla-music.de

www.rock-und-popmesse.de



Künstler / Bandname: flann

Song: „tanzen und feiern“

Kontaktadresse:

www.flann.de



Künstler / Bandname:

Felix Gerlach feat. Sarah Becker

Song: "Feels Like Home"

Kontaktadresse:

Felix Gerlach

Philipp-Noll-Straße 8

36199 Rotenburg a.d. Fulda



Künstler / Bandname: Hans Frommer

Song: „great sensation“

Song: „happen to me“

Kontaktadresse:

hahili@freenet.de



Künstler / Bandname: Leistungswaan

Song: „asylrecht“

Song: „gib mal gas“

Kontaktadresse: www.leistungswaan.de



Künstler / Bandname: Purple Lake

Song: „one way lover“

Kontaktadresse:

www.dooload.de/purple



Künstler / Bandname: the big J

Song: „lost“

Kontaktadresse:

http://the_big_j.myownmusic.de

www.big-j.net

shout@big-j.net



Künstler / Bandname: still serene

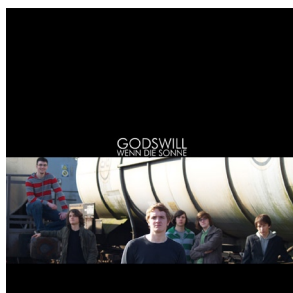
Song: „Breaking down the walls“

Song: „Right now“

Kontaktadresse:

www.stillserene.de

www.myspace.com/stillserene



Künstler / Bandname: Godswill

Song: „Open Eyes“

Song: „Claire“

Kontaktadresse:

www.godswill.de

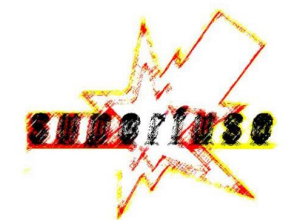


Künstler / Bandname: Lukas Diehl

Song: „Wenn keiner was versteht“

Kontaktadresse:

www.myspace.com/lukasdiehl



Künstler / Bandname: superfuse

Song: „calm down“

Kontaktadresse:

www.superfuse.de



Künstler / Bandname: Soul 'N' Sound

Song: „Always on my Mind“

Kontaktadresse:

soulsound.myownmusic.de



Künstler / Bandname: Markus Schmitt

Song: „buddy what'll you do“

Song: „hurt me again“

Song: „rough road“

Kontaktadresse:

http://markus_schmitt.myownmusic.de

<http://www.myspace.com/schmittmarkus>



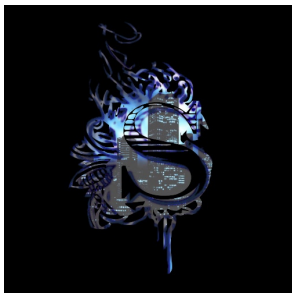
Künstler / Bandname: Seaside-Clubbers

Song: „sommerliebe“

Kontaktadresse:

www.seaside-clubbers.com

www.myspace.com/seasideclubbers



Künstler / Bandname:

MTD (Michael Thomas Demir)

Song: „everlast“ (Clean edit)

Kontaktadresse:

www.myspace.com/skylinebeatzone



Künstler / Bandname: FULLKEY

Song: „useless“

Kontaktadresse:

www.myspace.com/fullkey



Künstler / Bandname: One Last Summer

Song: „Linger On“

Kontaktadresse:

www.onelastsummer.com

E-Mail: info@onelastsummer.com



Künstler / Bandname:

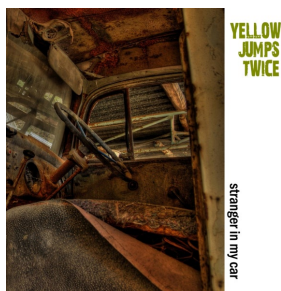
The Reverend Of Neverland

Song: „go-go girl“

Kontaktadresse:

www.myspace.com/thereverendofneverland

www.reverendofneverland.com



Künstler / Bandname:

YELLOW JUMPS TWICE

Song: „STAY AWAY“

Song: „EVERYWHERE“

Kontaktadresse:

www.whyj2.com

contact@whyj2.com



Künstler / Bandname: Zwietraum

Song: „Keiner Verstand Sie“

Kontaktadresse:

www.zwietraum.de



Künstler / Bandname: Dshimmy Nalu

Song: „denk an mein leben“

Kontaktadresse:

www.myspace.com/dshimmynalu



Künstler / Bandname: Staci

Song: „Eki (I'm Sorry)“

Kontaktadresse:

staci@gmx-topmail.de



Künstler / Bandname: watzmann

Song: „Chaos-Theorie“

Song: „Avalon“

Kontaktadresse: stfroehlich@arcor.de



Künstler / Bandname: Villenlos

Song: „Bored beyond believe“

Kontaktadresse:

<http://www.villenlos.de.vu/>

E-Mail: villenlos@hotmail.com



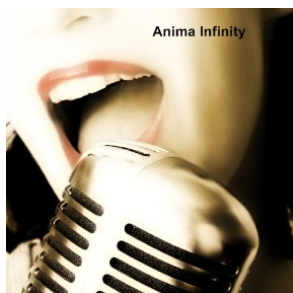
Künstler / Bandname: Simian Hutch

Song: „Knight In Shining Armor“

Kontaktadresse:

www.simianhutch.de

E-Mail: info@simianhutch.de



Künstler / Bandname: Anima Infinity

Song: „here i stand“

Kontaktadresse:

www.mart.cabanova.de

tagt.19@gmx.de



Künstler / Bandname: Fred Tadge

Song: „Du bist da“

Song: „Egoist“

Kontaktadresse:

<http://www.fredtadge.de>

info@fredtadge.de



Künstler / Bandname: Hotbockz

Song: „Am Mikrofon“

Kontaktadresse:

www.myspace.com/nastyminden



Künstler / Bandname: The Glass Spider

Song: „The Bastard inside“

Song:

„Why not surrender“ (Melancholodic-Cover)

Kontaktadresse:

www.glass-spider.de

info@glass-spider.de



Künstler / Bandname: The Glass Spider

Song: „The Entering Code“

Song: „I regret“

Kontaktadresse:

www.glass-spider.de

info@glass-spider.de



Künstler / Bandname: Beyond All Limits

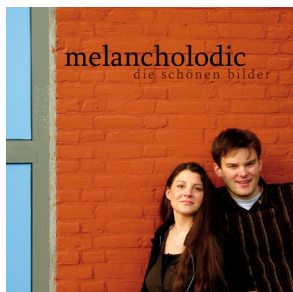
Song: "S.U.N.R.I.S.E. "

Song: "WhatEver It Takes"

Kontaktadresse:

www.beyond-all-limits.net

mail@beyond-all-limits.net



Künstler / Bandname: Melancholodic

Song: „Ein Ozean für dich“

Song: „Why Not Surrender“

Kontaktadresse:

www.melancholodic.de

info@melancholodic.de

Fahrzeueditor:

Erweitere deinen Fuhrpark mit neuen Bussen!

Im "City Bus Simulator 2010" gibt es einen Fahrzeug Editor. Hiermit können Sie Ihren Fuhrpark beliebig erweitern.

Das in der Bus Community sehr bekannte Design-X Team, wird exklusiv für den „City Bus Simulator 2010“ insgesamt 5 virtuelle Bus Modelle bauen. Diese werden ab Release des „City Bus Simulators 2010“ sowohl auf der offiziellen Produktseite als auch auf der Design-X Homepage (<http://design-x-buses.de>) als kostenloser Download verfügbar sein.

Laden Sie Ihren Lieblingsbus als 3d-Modell in den mitgelieferten Editor. Hier nehmen Sie alle notwendigen Einstellungen, wie z. B. Kameraposition, Blinkersetzung, physikalische Eigenschaften etc. vor. Natürlich können Sie auch eigene Bus Sounds hinzufügen. Anschließend wird gespeichert und schon erscheint Ihr Bus in der Rubrik 'Fahrzeugauswahl' im „City Bus Simulator 2010“-Menü und ist ab sofort bereit für den Einsatz

Um die Funktionsweise und Bedienung des Fahrzeueditors zu erklären, wird es eine umfangreiche und ständig aktualisierte Wiki-Seite geben.

Unter folgender Adresse kann sie aufgerufen werden:

<http://forum.tml-studios.com/wiki/index.php/Hauptseite>

Streckeneditor

Ab 4. Quartal (geplant) wird es einen Streckeneditor kostenlos zum Download auf der Produktseite (www.citybussimulator.com) geben.

Mit diesem können Sie leicht Strecken selbst erstellen. Natürlich können Sie diese anschließend gern der Community als Freeware zur Verfügung stellen.

Im Lieferumfang werden Texturen und 3D-Modelle enthalten sein, um schnell zu Resultaten zu gelangen. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit auf ganz einfache Weise eigene Häuser, Straßen, Objekte jeder Art usw. einzubinden. Auch eigene Texturen können problemlos geladen werden.

Auch hierfür werden wir eine umfangreiche Wiki-Seite erstellen, um die Funktionsweise und Handhabung zu erklären. Wir werden diese online stellen, sobald der Streckeneditor erhältlich ist.

Unter folgender Adresse kann sie aufgerufen werden:

<http://forum.tml-studios.com/wiki/index.php/Hauptseite>

Supportforen

<http://www.forum.aerosoft.com>

<http://forum.tml-studios.com>

Wichtige Hinweise

Erneuern Sie vor Spielbeginn Ihren Grafikkartentreiber und stellen Sie sicher, dass Sie den aktuellen DirectX 9.0c von Microsoft® installiert haben. Das kann von Anfang an mögliche Abstürze verhindern und die allgemeine Performance im Spiel erhöhen.

Links:

GeForce Grafikkarten:

www.nvidia.com

ATI Grafikkarten:

<http://support.amd.com/us/gpudownload/Pages/index.aspx>

DirectX 9.0c:

www.microsoft.com

Weiterhin benötigt der City Bus Simulator 2010 den Quicktime Player zum Abspielen der vielen Werbespots rund um und auf dem Times Square.

Dieser kann hier kostenlos heruntergeladen werden:

<http://www.apple.com/de/quicktime/download/>

Probleme und Lösungen

Problem:

Beim Spielen unter Windows Vista mit einem Lenkrad ist es selten zu Abstürzen gekommen, nachdem sich nach geraumer Zeit der Bildschirmschoner eingeschaltet hat.

Lösung:

Deaktivieren Sie den Bildschirmschoner. Hierzu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählen Sie die Option „Anpassen“, anschließend „Bildschirmschoner“. Hier im Auswahllistenmenü „(Kein)“ auswählen und mit „OK“ bestätigen.

Problem:

Ein Fahrgast läuft an der Haltestelle auf der Stelle bzw. kommt nicht an einem Hindernis wie einen Mülleimer oder einem anderen Charakter vorbei und kann somit nicht in den Bus einsteigen.

Lösung:

Lösen Sie die Haltestellenbremse bzw. Parkbremse und fahren Sie ein kleines Stück vor bzw. nach hinten. Schalten Sie dabei am besten auf die Kamera F2 um. So können Sie sehen, wann sich der Fahrgast von seinem „Hindernis“ befreit und zusteigt.

Problem:

Manchmal „rummsen“ ein oder mehrere Fahrzeuge von hinten gegen den Bus und schieben den Bus Stück für Stück von der Stelle, obwohl die Haltestellenbremse bzw. Parkbremse aktiviert ist. Sehr selten kommt es hier zu Abstürzen bzw. dazu, dass die Fahrgäste nicht einsteigen können sondern nur auf der Stelle laufen.

Lösung:

Halten Sie immer möglichst gerade innerhalb Ihrer Busspur an der Haltestelle, damit der Verkehr auf den Nebenspuren weiterfahren kann und nicht durch Sie blockiert wird. Dieses Problem trat während der Testphase vorwiegend dann auf, wenn der Bus schief im Haltestellenbereich stand und andere Fahrspuren blockierte.

Problem:

Die Aufgabe konnte nicht erfüllt werden, da angeblich nicht alle Fahrgäste befördert wurden.

Lösung:

Achtung sehr wichtig! Fahrgäste im Rollstuhl werden nicht in der Anzeige unten rechts im Monitor (Anzahl Fahrgäste, ein, aus) erfasst. Das heißt, verlassen Sie sich niemals nur auf die diese Anzeige sondern vergewissern Sie sich an den Haltestellen immer, dass Sie keinen Rollstuhlfahrer „vergessen“ haben. Hören Sie auch immer intensiv zu, an welcher Haltestelle dieser Fahrgast wieder aussteigen möchte. Keine Anzeige auf dem Monitor wird Ihnen dazu einen Hinweis geben. Wenn Sie den Ausstiegswunsch ignorieren oder vergessen, wird die Aufgabe als nicht erfüllt ausgewertet.

Problem:

Der Bus fährt nicht los, obwohl man versucht hat, die Handbremse zu lösen oder während der Fahrt wird der Bus zwangsgebremst. Ein rotes „P“ leuchtet in der unteren Symbolleiste auf.

Lösung:

Der Luftdruck ist unter den Minimalwert von 90 gesunken. Bei laufendem Motor wird die Druckluft durch einen Kompressor wieder hergestellt. Das kann einige Sekunden dauern. Sobald der Druck über 90 gestiegen ist, lösen Sie einfach die Handbremse, um wieder zu fahren.

Problem:

Die Fahreigenschaften des Fahrzeuges bzw. des Busses gefallen mir nicht bzw. sind mir nicht realistisch genug.

Lösung:

Die physikalischen Werte der Fahrzeuge können in der Strg-Table manuell geändert bzw. angepasst werden. Siehe Fahrzeugeditor-Beschreibung.

Problem:

Wenn ich die Lenkachse des Lenkrades in der Belegungstabelle

(Steuerung) zuweisen möchte, und dabei das Lenkrad nach links drehe, erscheint automatisch für die Rechtsdrehung auch ein Eintrag.

Lösung:

Die Rechtsdrehung wird automatisch gesetzt und erkannt. Sie brauchen nicht eine separate Rechtsdrehung vornehmen.

Problem:

Mein Spieler (Carlos) hängt fest.

Lösung:

Benutzen Sie bitte die Rücksetztaste für die Spielerfigur, um ihn aus dieser Situation zu befreien. Nach Beenden dieses Vorgangs wird Carlos wieder im Cockpit sitzen.

Achtung wichtig!

Im Kampagne- und Story Modus ist diese Funktion deaktiviert.

Problem:

Ich kann im Kampagne- und Story Modus den Spielstand nicht speichern bzw. laden.

Lösung:

Die Speicherfunktion funktioniert nur im Modus „Freie Fahrt“
Dasselbe gilt auch für Quicksave/Quickload.

Problem:

Ich fahre meinen Bus mit Lenkrad und Pedalen. Ständig werde ich zwangsgebremst.

Lösung:

Die Pedale verbrauchen durch ihre analoge Steuerung mehr Druckluft als die Tastatur-Steuerung. Deshalb sinkt der Druck schnell unter den Minimalwert von 90. Um dies vorzubeugen, aktivieren Sie bitte im Menü „Spiel“ die Funktion „Kompressorunterstützung“.

Problem:

Meine Fahrgäste nehmen im Bus nicht Platz.

Lösung:

Bitte warten Sie mit dem Losfahren, bis der Bezahlvorgang vollständig abgeschlossen ist. Schließen Sie bitte erst dann die vorderen Türen und fahren Sie los.

Problem:

Ich habe mein Fahrzeug hoffnungslos an einer Ecke oder zwischen anderen Fahrzeugen verkeilt und kann mich keinen Zentimeter mehr bewegen.

Lösung:

In der Tastenbelegung im Menü (Steuerung) können Sie die Funktion „Zurücksetzen Bus“ belegen. Wenn Sie diese Taste in einer solchen Situation drücken, wird Ihr Bus ca. 50 Meter zurückgesetzt und Sie können eine „Verkeilung“ vorausschauend umgehen.

Credits

Producers

THOMAS LANGELOTZ
and
MICHAELA VOGELER

Story

MICHAELA VOGELER
THOMAS LANGELOTZ
WILLIAM LENNOX

Storyboard

RENÉ TSCHACHER
THOMAS LANGELOTZ

Dialogue authors

THOMAS LANGELOTZ
WILLIAM LENNOX
MICHAELA VOGELER

Programming

RENÉ TSCHACHER
MATHIAS HÜBSCHER
THOMAS LANGELOTZ
FRANK STRIETZEL

Engines

C4-ENGINE BY TERATHON SOFTWARE LLC
NEWTON GAME DYNAMICS www.newtondynamics.com

Web programming

STEFFEN CHMIL

FRANK STRIETZEL

CARSTEN GRENKOWITZ

Graphics

Characters

MICHAELA VOGELER

Scenes

FRANK STRIETZEL

RADOO COTOROBAI

THOMAS LANGELOTZ

MARTIN LESSER

RENÉ TSCHACHER

Objects and items

RENÉ TSCHACHER

THOMAS LANGELOTZ

INGO FÜHRER

MARTIN BEYER

TIMO LÜER

SAM BURMEISTER

DANIEL LINK

VIKTOR SZALAI

Animations

MICHAELA VOGELER

RADOO COTOROBAI

MARTIN LESSER

RENÉ TSCHACHER

Sound and Mixing

THOMAS LANGELOTZ

Sounds recorded and mixed at TML-STUDIOS

Voices recorded at TML-STUDIOS

FRANK PODDIG

WILLIAM LENNOX

FRANK JAGINIAC

MARIANNE BRIL

FRANK TETZ

MARTIN LESSER

FRANK STRIETZEL

DANIEL JAHN

MATTHIAS HÜBSCHER

RENÉ TSCHACHER

FELIX BECKER

JOACHIM ZEHNEL

RAPHAEL JAKOB

CHRISTIAN KEIL

EVA LÖFFLER

JULIA NITZBON

MARTIN SCHMIESCHEK

NICOLE SCHMIDTMEIER

FABIAN BRÖCKLING

SIMONE TEWES

VANESSA HÜSER

ALEJANDRO DIAZ

Music editor

THOMAS LANGELOTZ

Music

TITLE: Freefalling (SG Flange Inst Master)

PERFORMED BY: 747 Music

COMPOSED BY:

Michael Poulson (PRS - CAE: 519408351)

Christopher Poulson (PRS - CAE: 518232275)

PUBLISHED BY: AudioSparx (ASCAP - CAE: 513243788)

BY ARRANGEMENT OF: AudioSparx

and

INGO MICHEL

www.Tonarchiv.de

Intro score composed by

THOMAS LANGELOTZ

Video cutting and compositing

THOMAS LANGELOTZ

RENÉ TSCHACHER

Community Management

CARSTEN GRENKOWITZ

MIKE KORN

Special thanks to

OUR RAVENOUS MASCOT "ENGEL" THE CAT

CARSTEN GRENKOWITZ

ERIC LENGYEL

DesignX-Team

WILLIAM LENNOX

KLAUS GERLACH
ANNIE EHRINGHAUS
ANDREAS WENIG
FLORIAN RÜHR
TIMO LÜER
SAM BURMEISTER
DANIEL LINK
INGO MICHEL
ADAM WITKOWSKI
MOM.RADIO

www.myownmusic.de

THE CHARACTERS AND INCIDENTS PORTRAYED AND THE NAMES
HEREIN ARE FICTITIOUS, AND ANY SIMILARITY TO THE NAME,
CHARACTER OR HISTORY OF ANY PERSON IS ENTIRELY COINCIDENTAL
AND UNINTENTIONAL

WORLD OF SUBWAYS

Vol. 1 - The Path

Dieser neu entwickelte Eisenbahn Simulator simuliert die erste U-Bahn Strecke der Welt von New York unter dem Hudson-River hindurch nach Newark. Die New York PATH Route verbindet auf ca. 50 Streckenkilometern die Bundesstaaten New Jersey und New York. Über 40 Prozent der Strecke verlaufen überirdisch.



Serious Games Award 2009:
„Best Corporate Game“ for
World of Subways Vol. 1



www.train-world.de • www.aerosoft.de

Vol. 2 - U7 Berlin

Der eigenständige U-Bahn Simulator World of Subways jetzt mit der ersten deutschen Strecke in beeindruckender Qualität und Realitätsnähe. Neben einer hervorragenden Grafik wurde auch viel Wert auf die originalgetreue Physik der Züge und Waggons sowie auf originalgetreue Ansagen und Signale gelegt. Entdecken Sie die Hauptstadt aus einer ganz neuen Perspektive.

je 29,99 €



Rise of Flight

The First Great Air War



Rise of Flight ist der neueste PC-basierte Luftkampf-Flugsimulator, welcher die Luftschlachten über der Westfront im Ersten Weltkrieg widerspiegelt. Neben dem bekannten „Battle of Britain“ ist dieser Schauplatz gleichwohl bekannt und berühmt. Die besten Piloten beider Seiten trafen in nahezu gleichwertigen Maschinen aufeinander. Allein die Fähigkeit des Piloten war und ist hier ausschlaggebend für den Erfolg.

- Sie können mit einigen der berühmtesten Jagdflugzeuge des 1. Weltkriegs wie der Spad XIII, Fokker D.VII, Albatros D.V.a und der Nieuport 28 fliegen - weitere Flugzeuge sind als Add-on verfügbar.
- Extrem realistische Simulation der historischen Flugzeuge, Waffen und Umgebung.
- 125.000km² hochrealistisches Gelände (inklusive Lille, Cambrai, Reims, Verdun).
- Verschiedene Spielarten sind verfügbar: Training, Einzelmission, Karrieremodus und Multiplayer.
- Zusätzlich ein integrierter Mission Builder zum Erstellen eigener Szenarien.
- Antreten gegen andere Piloten im Multiplayer-Modus über Internet möglich.
- Eine spezielle Rise of Flight Website mit Community-Forum ist unter www.riseofflight.de mit Support, FAQs sowie mit News & Infos bereit gestellt

www.riseofflight.de

39,99 €



aerosoft™

Aerosoft GmbH

Flughafen Paderborn/Lippstadt, • Lindberghring 12, D-33142 Büren

• Tel: +49 2955 7603-10, Fax: -33 • www.aerosoft.de